

Thème du printemps autour d'un album : "La chenille qui fait des trous" d'Eric CARLE

LANGAGE

« La chenille qui fait des trous »



- Découvrir l'album : "la chenille qui fait des trous" d'ERIC CARLE sur les liens suivants
<https://www.youtube.com/watch?v=MCL5EKgTTuQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=Sjii1O2fGLg>
- Travail sur la compréhension de l'histoire (s'aider des images):
 Reconnaître et nommer le personnage principal de l'histoire.
 Où se passe l'histoire ? A quel moment se passe l'histoire ? -la nuit de pleine lune ...
 Que mange la chenille ? Que devient la chenille ?
 Avec l'enfant, retrouver et formuler les différentes étapes de transformation de la chenille : oeuf, larve, chenille, cocon puis papillon.
- Etude des mots clés de l'album :
 Découvrir le référentiel de l'histoire /Associer à chaque jour ce que mange la petite chenille.
- Jeu de mémoire auditif autour du vocabulaire de l'histoire:
<https://www.youtube.com/watch?v=kb3UVgzDHnc>
- La boîte à mystère : (suite)
 Mettre un objet dans une boîte à chaussure ou autre : le décrire (son nom, sa fonction, sa forme, sa couleur).
 Le lendemain, on demande à l'enfant de décrire l'objet de la veille de mémoire.
 Ajouter alors un deuxième objet en faisant le même travail de description. Chaque jour, on peut procéder ainsi en ajoutant un nouvel objet.
 Vidéo explicative: <https://www.youtube.com/watch?v=cUo39kVwm28>
- Histoire en réseau sur la chenille : "[un petit trou dans une pomme](#)" chez nathan

Document : référentiel PDF - joint sur le site

boîte à chaussure vide et objets de la maison.

Cliquez sur le titre

comptines

https://www.youtube.com/watch?v=958-TgppS_Y - <https://www.youtube.com/watch?v=QXIW2jArOaE>

ECRIT

- Les jours de la semaine:
 Observer et nommer les jours de la semaine en s'aidant de la comptine des jours de la semaine.
 Associer à chaque jour ce que mange la chenille à partir d'étiquettes papier données . On peut les coller sur une frise pour suivre le déroulement de l'histoire et par exemple faire son livre.

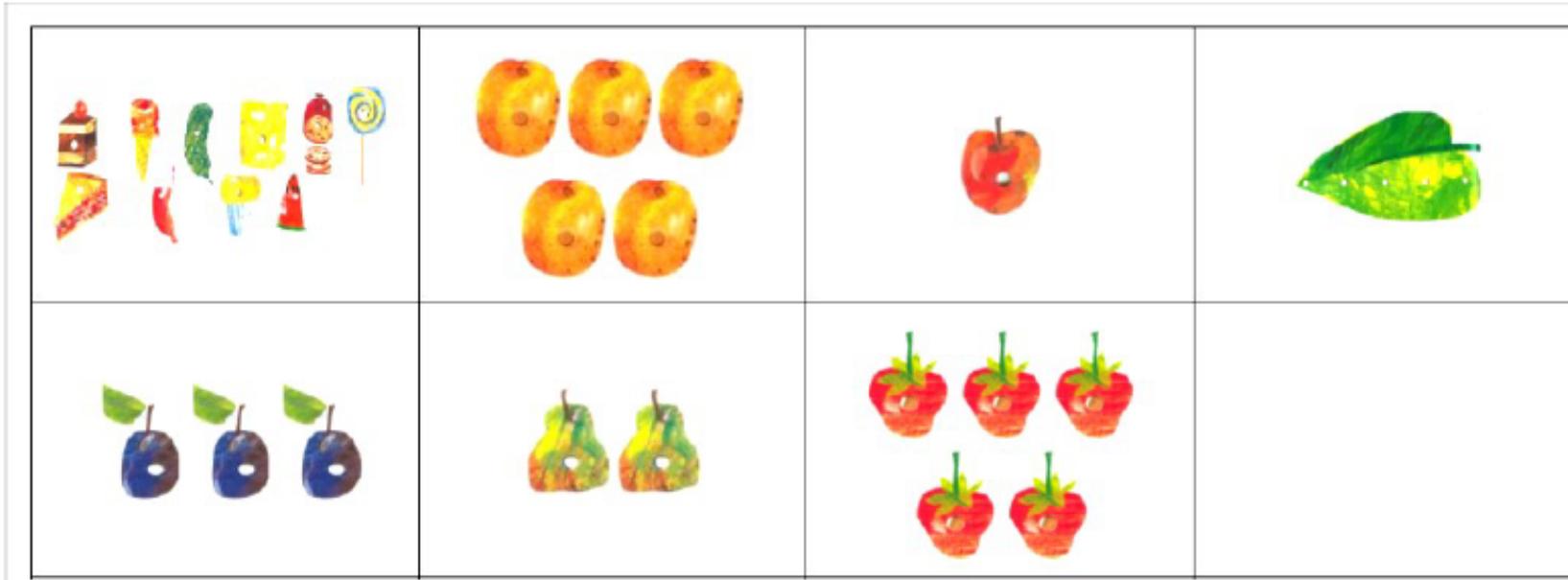
LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE

Jouer au mot mystère : l'adulte écrit un mot lettre à lettre en demandant à chaque lettre que l'enfant donne son nom. Quand le mot est écrit, demander à l'enfant de retrouver sur le référentiel le mot dont il s'agit. Vérifier la réponse en comparant lettre à lettre avec

Document et comptine à suivre

	<p>le référentiel. A partir des mots écrits en lettres capitales sur le référentiel (précédemment donné) , copier des mots clés en lettres capitales sur papier libre, sur un tableau...</p> <p>→ <u>Mémoriser les lettres de l'alphabet sous les deux écritures (suite)</u> : https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php</p>	
PHONOLOGIE	<p>→ <u>Identifier la syllabe d'attaque d'un mot.</u> Suivre le déroulement proposé sur le document phonologie MS sur plusieurs séances. Pour t'entraîner, voici un lien sur un logiciel, les exercices sont à ta portée : https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/francais/phono-syllabes.php</p>	
GRAPHISME	<p>Tracer des créneaux en respectant le sens du tracé.</p>	Doc PDF joint sur le site.
EXPLORER LE MONDE	<p>→ <u>Activités sur le vivant : "de la graine à la plante"</u> : observations et soins Prendre en photos les différentes étapes de croissance de la plante pour les remettre ensuite en ordre. Tenir à jour un tableau d'observation : photo-écrit- dessin de ce que l'on observe . Pour vous accompagner dans la démarche : https://www.youtube.com/watch?time_continue=840&v=NzdXMSk0o8&feature=emb_logo</p> <p>→ Compléter les mots se rapportant aux éléments constitutifs de la plante : racines, tige, feuille, fleur</p>	fiche à suivre.
	<p>→ Observer et identifier les formes simples à travers des objets de la vie quotidienne: Identifier la forme de chaque objet présenté sur la fiche : le carré, le rond, le triangle ou le rectangle la fiche : Nomme ces formes</p>	fiche à suivre
MATHEMATIQUES	<p><u>Activités sur les nombres: représentation, quantités, ordre , comparaison , mémorisation de la suite des nombres. (suite)</u></p> <p>→ <u>jeu du lucky luke avec les doigts</u> : construire des quantités, utiliser les décompositions https://www.youtube.com/watch?time_continue=15&v=pW4FNZkWQRE&feature=emb_title</p> <p>→ <u>Jeu du saladier</u> avec des quantités de 1 à 6 voir plus si l'enfant est prêt. https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhhk</p> <p>→ <u>Jeu de cartes</u> : ordonner des nombres, représentations des nombres et des quantités. https://www.youtube.com/watch?time_continue=136&v=X7Bzaa1a5QE&feature=emb_title</p> <p>→ <u>jeu du grand coeur</u> : reconnaissance des représentations des nombres. https://youtu.be/Tm7WIYKUekY</p> <p>→ <u>Jeu des tours</u>: l'adulte construit une tour avec des cubes emboîtables (de différentes couleurs) sous le regard de l'enfant, puis cache la tour (par exemple un gobelet opaque). Chaque enfant doit alors reformer la même tour. Explication sur le lien vidéo suivant (ne pas hésiter à complexifier) http://centre-alain-savary.ens-lyon.fr/CAS/mathematiques-en-education-prioritaire/premieres-annees-de-maternelle-1/situations-de-classe-et-entretien/les-tours-emilie</p>	<p>Un bol, un gobelet, des jetons, des graines type haricot, potiron, pois...</p> <p>Jeu de carte classique en retirant les valets, les dames et les rois.</p> <p>Dé de 1 à 6 avec points puis un autre chiffre.</p> <p>Cubes et légos</p>

<p>ESPACE</p>	<p>→ <u>Le tableau à double entrées:</u> Pour utiliser le tableau à double entrées, il faut croiser la lecture: ligne et colonne. Réalise les activités jointes pour t'entraîner.</p>	<p>Document à suivre</p>
<p>ARTS VISUELS</p>	<p>Autour de la matière et des arts: Drôles de petites bêtes en cuisine !!! Avec les produits de saison, et en lien avec la découverte de l'album "la chenille qui fait des trous" et la saison du printemps, crée des petits bêtes que tu pourras déguster en famille !</p>  <p>Tu peux envoyer tes créations...</p> <p>bon appétit !</p> <p><u>Activités plastiques à partir d'artistes ou de défis.</u></p>	
<p>MOTRICITE</p>	<p><u>Faisons du sport à la maison :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Performance : le tir au panier • La course du garçon de café 	<p>Docà suivre.</p>



LUNDI	MERCREDI	VENDREDI	DIMANCHE
MARDI	JEUDI	SAMEDI	

LA SEMAINE

LUNDI ORANGE, la semaine change

MARDI ROUGE, on travaille et on bouge

MERCREDI ROSE, on se repose

JEUDI VERT, on ne fait pas de colère

VENDREDI JAUNE, on peut rire jaune

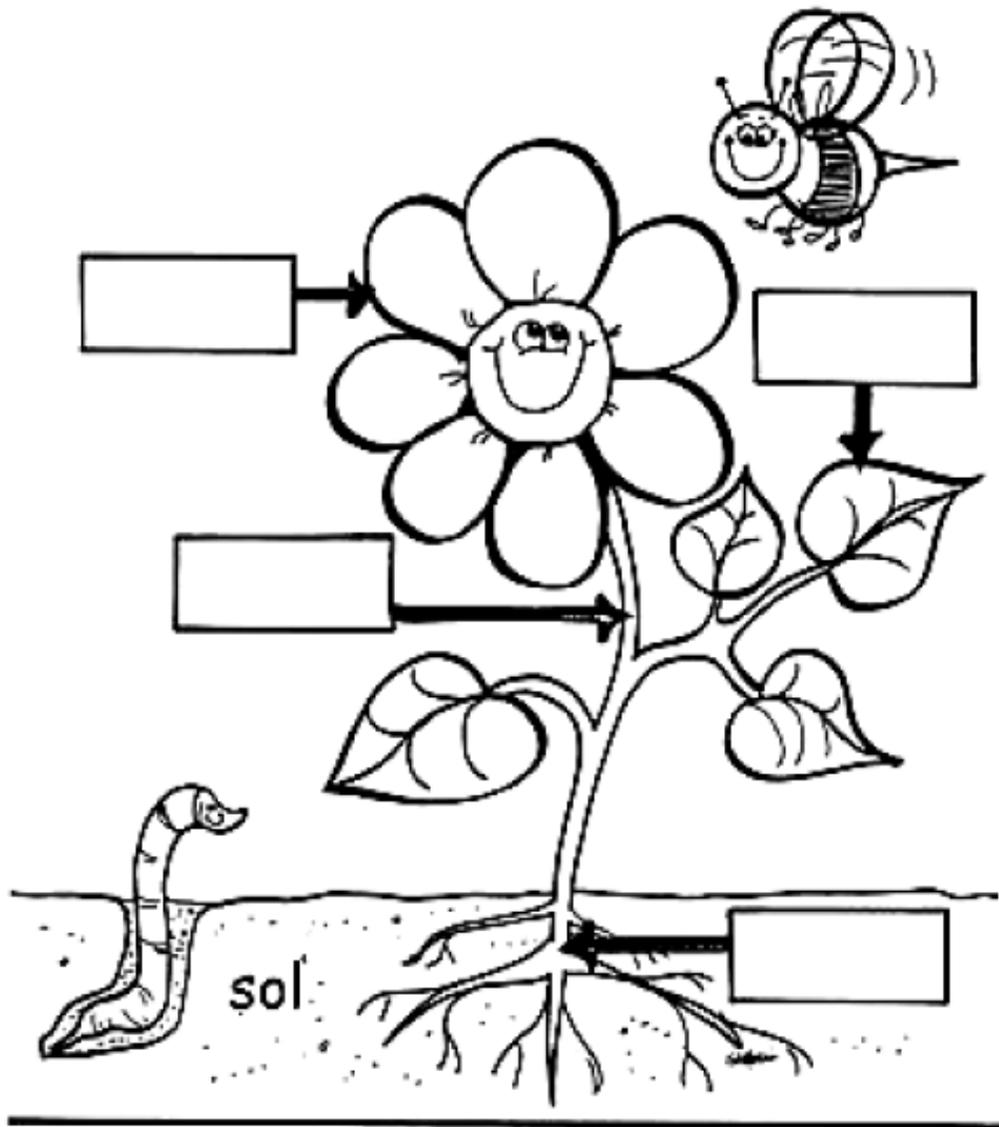
SAMEDI BLEU, on est heureux

DIMANCHE BLANC, on est content !!



Prénom _____

Découpe les mots et colle-les à la bonne place



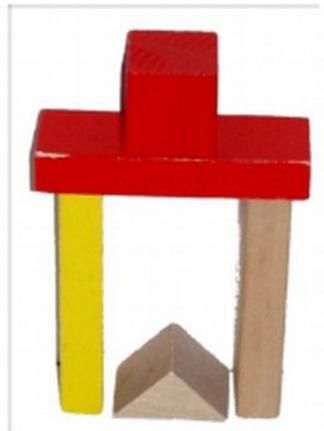
racines	feuilles	fleur	tige
---------	----------	-------	------

Distinguer des formes géométriques parmi des objets de la vie quotidienne et des images:

Regarde les images et trouve au moins : un rond, un carré, un triangle, un rectangle (MS) ..



Auguste Herbin



Compléter des tableaux à double-entrées:

Suis chaque ligne et chaque colonne avec ton doigt en nommant l'élément qui lui correspond. Maintenant à toi de compléter ce tableau à double entrée en collant les images au bon endroit...

Ici, c'est à toi de colorier les éléments de la bonne couleur.

Défi n°6 : le garçon de café

Performance

Ce qu'il faut faire

Je dois **transporter, un par un, le plus d'objets possible**, dans le temps imparti (1 minute par exemple), sans les faire tomber et sans courir, d'une caisse à l'autre à l'aide du plateau en empruntant le parcours défini.

Le but n'est pas la rapidité de déplacement mais de ne pas faire tomber l'objet. Seuls les objets acheminés sans chute pourront être déposés dans la caisse et comptabilisés.



Rôles à tenir : joueur + juge + maître du temps

Matériel : 1 chronomètre + 1 plateau sans rebords (en carton par exemple) + 2 caisses (1 remplie d'objets dans une pièce + 1 vide dans une autre pièce) + 30 objets transportables, non fragiles, de formes, de poids et de volumes différents.

Variantes

- Modifier la distance entre les 2 caisses.
- Modifier le nombre d'objets.
- Modifier le nombre d'objets transportables par déplacement.
- Transporter à 1 main, avec la main inhabituelle.
- Si un objet tombe, revenir au départ et recommencer.
- Réaliser le défi sous forme de relais.
- Ajouter des obstacles à franchir.